

El Adiestramiento Basado en la Historia

Capitán Brian L. Steed, Ejército de los EE.UU.

Para ser un soldado exitoso, usted debe estudiar la historia.

—General George S. Patton, hijo

EL EMPLEO del análisis histórico en la educación profesional de los soldados tiene un pasado largo y legendario. Los oficiales superiores del Ejército a menudo recomiendan el estudio de la historia a los oficiales más modernos, aconsejándoles que deben leer, estudiar y aplicar las lecciones que aprenden a sus profesiones. No obstante, la tendencia actual en el sistema educacional del Ejército es la de acortar los cursos, lo cual implica la remoción de varios elementos del programa de instrucción, como las visitas a los campos de batalla y el análisis de las batallas mismas. Tales acciones sin duda no beneficiarán a los oficiales que no pueden sólo basarse en la experiencia personal o en lo aprendido de sus guías personales para enfrentar ciertas situaciones.

Si el Cuerpo de Oficiales no vuelve al estudio y empleo del análisis histórico, ciertamente creará un ambiente que se dirigirá hacia un sistema de aprendizaje basado en la memorización y puntos de vistas dogmáticos de la doctrina, tácticas, técnicas y procesos. Aquéllos extraños a la historia realmente cometen nuevamente los mismos errores. Un estudio aún superficial de ciertas tendencias revela que los comandantes de maniobra en los centros de adiestramiento de combate (CTC) no están cometiendo “nuevos” errores. Existen soluciones a los problemas, pero es difícil para un comandante preparando su unidad para una rotación en un CTC de examinar minuciosamente volúmenes de material para encontrar un conocimiento genuino para aplicarlo al adiestramiento con tiempo y con énfasis suficiente que obtendrá como resultado el éxito en el campo de batalla.

Existe una pléthora de material histórico disponible, tanto que muchos que no son historiadores se hallan abrumados por la magnitud. Además, el Ejército no invierte mucho tiempo ayudando a los líderes a aprender técnicas para

estudiar y emplear estudios de casos históricos. Pruebas basadas en anécdotas demuestran que la mayoría de los oficiales ingresan al Cuerpo de Oficiales habiendo sólo asistido a uno o dos cursos sobre historia militar. Una o dos horas de historia de la especialidad en varios cursos básicos en las escuelas de las armas y servicios pueden ser agregados a este conteo, y ése es el total de la experiencia de historia militar que reciben los oficiales más modernos. No obstante, a pesar de que la organización no los prepara, esperamos que ellos se sumerjan a tratar ciertos temas. Los oficiales más modernos no sólo no saben lo que deben estudiar, no pueden explicar porqué deben estudiar lo que estudian.

Los oficiales estudian historia militar para ganar experiencia que tal vez nunca reciban en forma personal. Los oficiales aprenden de las experiencias de antiguos líderes que han conducido enfrentamientos y sufrido conflictos en el campo de batalla. Los oficiales modernos pueden beneficiarse de tales experiencias.

Los oficiales deben, además comprender cómo analizar las batallas. Deberían estar interesados en cuales fueron los roles que los antiguos líderes desempeñaron en el desenvolvimiento de los acontecimientos, porqué ocurrieron, cuáles fueron los resultados, y qué pueden aprender. En las pos evaluaciones (*after-action reviews - AAR*), el enfoque radica en porqué ciertos acontecimientos ocurrieron y cómo las unidades intentaron corregir los problemas que surgieron. En el análisis histórico, el profesional militar invierte más tiempo en comprender la relevancia y las lecciones aprendidas que en detalles de hechos e información generalizada. Los hechos son importantes, pero sólo a medida que facilitan la extrapolación de las lecciones.

Una vez que comprendamos cómo analizar la historia militar, es más fácil seleccionar cual historia leer. Los oficiales más modernos a menudo recogen un libro de la librería porque tiene la apariencia de ser interesante en vez de porque cumple con el proceso mayor. Hacen esto porque no entienden la base para el análisis de la batalla. Podemos

ayudar a subordinados profesionales y a colegas a seleccionar qué historia estudiar si somos capaces de seleccionar de manera crítica nosotros mismos. Deberíamos seleccionar cursos de historia que proporcionan el ambiente adecuado para las lecciones aprendidas al nivel de liderazgo apropiado. Las lecciones aprendidas desde el estudio de campañas del Cuerpo de Ejército, Ejército, y grupos del Ejército por parte de jefes de compañía o de campaña operando a nivel de brigada o menor son típicamente generales y proporcionan un valor limitado. El estudio y análisis de las batallas a nivel de brigada y menor proporcionan lecciones y experiencia delegada a un nivel apropiado en el momento apropiado de la carrera militar. Al seleccionar y estudiar el material correcto, los soldados y las unidades pueden comenzar a aplicar las lecciones aprendidas a la ejecución de sus misiones.

¿De qué manera se relaciona todo esto con el adiestramiento basado en la historia? Raramente, dispondrá el comandante promedio de suficiente tiempo para dedicarse a estudiar historia. Los itinerarios de adiestramiento son suficientemente exigentes y llenos de otras demandas. Una manera en la cual se puede crear un nexo entre el adiestramiento y la historia así como permitir a los comandantes educar a los líderes subalternos y al mismo tiempo realzar sus sistemas de guerra es el de permitir que exista un estudio cuyo enfoque directo dé como resultado el mejoramiento de las aptitudes tácticas y la aplicación inmediata de las lecciones aprendidas.

En la Escuela de Blindados, el Curso para Capitanes emplea un instrumento de decisión táctico basado en mapas denominado operaciones tácticas (*TACOPS*), el cual es sumamente beneficioso para los futuros comandantes y oficiales de estado mayor que emplean el proceso militar de toma de decisiones. Las *TACOPS* permiten a los estudiantes enfocar en la ejecución en vez de meramente el planeamiento. Los estudiantes pueden ensayar, luego ejecutar, los planes que ellos mismos elaboran, lo cual les permite comprobar la validez de sus ideas y la calidad de su visualización en el campo de batalla. Las *TACOPS* no es un instrumento para otorgar validez táctica; es un instrumento de sincronización del proceso de la toma de decisiones y del sistema de operación en el campo de batalla, cuyos beneficios son tremendos al ser comparados con el método de tablero de terreno del adiestramiento simulado.

Cuando era un teniente, desempeñé el cargo de oficial de planeamiento y ejercicios del escuadrón blindado, y era responsable de desarrollar un programa de adiestramiento para ayudar al escuadrón a prepararse para una rotación en el Centro Nacional de Adiestramiento (*NTC*). Durante los nueve meses anteriores a la rotación, el escuadrón realizó nueve ejercicios de puesto de mando (*CPX*). Sólo uno de ellos empleó el sistema de simulación *JANUS*. Los demás ejercicios fueron realizados empleando una réplica del *NTC* en un gran tablero de terreno. La razón por la cual se abandonó la tecnología era para mantener el control sobre

el ejercicio. *JANUS* y otras simulaciones manejadas por operadores tenían demasiados problemas. Una vez que comenzaba la simulación, por ejemplo, la habilidad por parte del controlador de influir en el ejercicio era limitada. Cuando el adiestramiento se realizaba en un tablero de terreno los controladores del ejercicio mantenían completamente el control.

Las *TACOPS* que toman el salto entre los dos métodos de adiestramiento de unidades que compiten entre sí, permite a los controladores o árbitros interponerse tanto como quieran o participar tan poco como quieran. Las *TACOPS* realmente permiten al adiestrador a operar en cualquier lugar del espectro de control. La computadora puede manejarlo todo, o los controladores pueden emplear otros modelos. Si el adiestramiento logístico es el enfoque principal, por ejemplo, un controlador logístico puede ser identificado. El controlador realiza cálculos preparatorios acerca del índice de fallas de mantenimiento dentro de la unidad y los esperados índices de consumo de abastecimiento. El controlador puede crear paquetes logísticos (*LOGPAC*) para replicar dónde y cuántos abastecimientos estarían disponibles para los apropiados cuarteles generales. Durante el juego, el controlador logístico puede causar fallas en el mantenimiento de varios tipos de vehículos y dentro de varias unidades basadas en cálculos predeterminados y el potencial terreno e interacción con el enemigo. Las unidades del jugador deben entonces reaccionar a las fallas para obtener la potencia de combate adecuada para combatir.

La lista completa de posibles de escenarios *TACOPS* es casi ilimitada. Casi cada pieza del equipo que puede ser suministrada a las fuerzas de tarea mecanizadas o blindadas es accesible dentro de la base de datos. En el caso de que una pieza de equipamiento en particular no se halle presente, se puede hacer una estimación bastante exacta. Otro beneficio de este instrumento constructivo de aprendizaje es su aptitud para diseñar escenarios en cualquier terreno en el mundo. Con algún esfuerzo y práctica, una imagen que ha sido escaneada puede ser transferida a un mapa *TACOPS*. Empleando el *TopoUSA* de DeLorme (un tipo de *software* comercial), los mapas pueden ser cortados y pegados electrónicamente empleando el programa *PowerPoint*, convertidos en imágenes *bitmap*, vueltos a colorear empleando un programa de pintura en la computadora, y convertidos en mapas *TACOPS*. Los instructores, estudiantes y entusiastas de *TACOPS* han creado mapas desde zonas de conflicto armado y locaciones genéricas alrededor del mundo. Los comandantes pueden diseñar escenarios hechos a medida para cualquier área a la cual ciertas unidades serán desplegadas o a cualquier campo histórico de batalla para crear el vínculo entre la historia y el adiestramiento táctico.

En el escenario siguiente, el adiestramiento comenzó con un juego de decisiones tácticas. El juego se desenvolvía en un escenario moderno, pero la situación se basaba en una batalla histórica. A medida que los participantes trabajaban

en el transcurso de la batalla, el objetivo global del adiestramiento consistía en adiestrar el concepto de operaciones de persecución. Después de concluir el juego de decisiones tácticas, los jugadores realizaron un breve análisis de la batalla basándose en el escenario de la batalla histórica de la cual el juego se derivó. Esta porción del ejercicio fue finalizada llevando a cabo una discusión acerca de las implicancias y posibles lecciones aprendidas y como podrían ser aplicadas a los acontecimientos actuales.

Siguiendo la discusión, los participantes recibieron información y comenzaron a planear y prepararse para el combate. La existencia de civiles no combatientes en el escenario complicaba la situación. Incluidos dentro de los grupos civiles se hallaban las Organizaciones No Gubernamentales (ONG), terroristas, civiles hostiles y no hostiles. Todas estas fracciones creaban un desafío y un dilema para los comandantes adversos. Tenían exigencias que competían entre sí y que involucraban la interacción con los civiles, pero que requerían decisiones del comando relacionadas con cuanta potencia de fuego se debería invertir en tratar con los asuntos civiles versus los asuntos militares.

El escenario, basado en la batalla de Little Bighorn, (la última batalla del Cnel. Custer) fue seleccionado por varias razones. En primer lugar, la mencionada batalla tiene significado, se han escrito relatos históricos detallados acerca de la misma, y por lo tanto, la investigación no es difícil. En segundo lugar, la batalla fue conducida en un ambiente complejo que obligó a los comandantes a tratar con dilemas significativos, terreno, civiles y adversarios hostiles. En tercer lugar, la batalla es la culminación de la fórmula “esperar lo inesperado” que es lo que los futuristas militares recomiendan de manera continua.

La situación que enfrentó el coronel George Armstrong Custer al atacar la aldea sobre el Río Little Bighorn fue diferente a cualquier otra situación enfrentada por cualquier comandante militar estadounidense en los previos cien años de historia nacional. Dos puntos específicos de este evento son el número de guerreros hostiles (de 1.200 hasta 3.500 dependiendo del relato histórico), el cual fue la mayor concentración de guerreros al oeste del Río Mississippi en la experiencia del Ejército de los EE.UU. y el hecho de que por primera vez (como consecuencia de los tratados con las tribus nativas firmados aproximadamente en 1874) los Indígenas Norteamericanos tenían amplias cantidades de municiones, las que facilitó los ensayos así como el combate. Poseían armas de capacidades iguales o mayores comparadas con las de la Caballería estadounidense. Por lo tanto, no sólo la 7ª Caballería de los EE.UU. enfrentó una fuerza mayor que cualquier otra fuerza antes vista en el oeste, sino que también enfrentó una fuerza mejor armada. Esta combinación de circunstancias creó una aberración de eventos. A pesar de que los comandantes y líderes no pueden típicamente prever aberraciones, pueden, al estudiar batallas aberradas y las dinámicas que causaran tal aberración,

recolectar la experiencia para asegurar que los planes y la preparación permita tener la flexibilidad para lidiar con circunstancias similares.

Juego de Decisiones Tácticas

[Los siguientes ejemplos son escritos de manera repetitiva respetando el formato empleado en las instrucciones que reciben todos los participantes en este método de adiestramiento. —La Redacción]

La historia militar es la forma más efectiva de adiestrar durante el tiempo de paz.

—Helmuth von Moltke

Situación. La situación que existió al comienzo del juego de decisiones tácticas incluyó los siguientes puntos:

- Los refugiados pertenecientes a los territorios en disputa se habían asentados en áreas de asentamiento geográficas.
- Las áreas eran administradas bajo la dirección del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (UNHCR).

Existe una plétora de material histórico disponible, tanto que muchos que no son historiadores se hallan abrumados por la magnitud. Además, el Ejército no invierte mucho tiempo ayudando a los líderes a aprender técnicas para estudiar y emplear estudios de casos históricos. Pruebas basadas en anécdotas demuestran que la mayoría de los oficiales ingresan al Cuerpo de Oficiales habiendo sólo asistido a uno o dos cursos sobre historia militar.

• Durante los anteriores seis meses, refugiados habían elegido dejar el campamento de refugiados y habían acudido en masa al líder guerrillero Divine Justice, quien estaba empleando su posición o nombramiento para el tráfico de drogas. Los guerrilleros habían formado elementos militares y políticos de su organización. El ala militar era conocida como el Frente de Liberación Popular (PLF).

• El número de refugiados que habían dejado el campamento había aumentado recientemente.

• La resolución de las NN.UU. R1220 autorizaba el establecimiento de la Fuerza de Tarea Conjunta (JTF) Roundup, una fuerza de coalición diseñada para traer a juicio al guerrillero Divine Justice y escoltar a los refugiados de vuelta al campamento.

• Existía la sospecha de que Divine Justice tenía un cuartel general cerca de la ciudad de Hardin. Informes provenientes de la sección de inteligencia establecían que los líderes guerrilleros estaban reuniéndose para una conferencia importante.

• Las colinas alrededor de Hardin contenían suficientes

depósitos de hierro, lo cual causaba que las comunicaciones radiales eran difíciles.

- La coalición no respaldaba de manera incondicional sólida las directrices oficiales del campamento de refugiados.

- Las fuerzas de coalición estaban atacando desde múltiples bases operacionales avanzadas (*FOB*) para poder capturar los líderes guerrilleros y regresar los refugiados al campamento.

- Un vehículo aéreo a control remoto (*UAV*) había sido derrumbado al sur de Hardin.

- No se sabía nada acerca de locación de la columna sur desde que había egresado el campamento.

Como parte de *JTF Roundup*, la Fuerza de Tarea (*TF*) *Freedom* debe aproximarse del este.

JTF Roundup. Los requerimientos de la fuerza de tarea conjunta *Roundup* incluyen:

Raramente, dispondrá el comandante promedio de suficiente tiempo para dedicarse a estudiar historia. Los itinerarios de adiestramiento son suficientemente exigentes y llenos de otras demandas. Una manera en la cual se puede crear un nexo entre el adiestramiento y la historia así como permitir a los comandantes educar a los líderes subalternos y al mismo tiempo realzar sus sistemas de guerra es el de permitir que exista un estudio cuyo enfoque directo dé como resultado el mejoramiento de las aptitudes tácticas y la aplicación inmediata de las lecciones aprendidas.

- Misión: Atacar para derrotar las compañías de guerrilleros no más tarde del 29 de abril de 2002 para facilitar el regreso de los refugiados a los campamentos.

- Propósito: Establecer un ambiente estable que permitirá que los refugiados reciban adiestramiento para poder retornar a una vida productiva en su nueva tierra.

- Tareas Claves: Las tareas claves de la *JTF* son—

- Aislar a los líderes guerrilleros.

- Capturar los líderes.

- Negar a las compañías guerrilleras la libertad de manobra. (La velocidad es esencial)

- Prevenir que las compañías o los líderes establezcan un reduto en las colinas al sudoeste de Hardin.

- Estado Final: Traer a los líderes guerrilleros ante los tribunales apropiados para ser enjuiciados por crímenes en contra de la humanidad y reasentar a los refugiados en los campamentos.

TF Freedom. *TF Freedom* hará lo siguiente:

- Tarea: Aislar a los líderes guerrilleros.

- Propósito: Negar el escape de los guerrilleros de la Captura Objetiva.

- Dirección: Prevenir el escape de Divine Justice.

Organización de la Tarea: Omitida para poder mantener la brevedad.

El Frente de Liberación Popular. Para capturar el *PLF*, la unidad debe realizar las siguientes acciones:

- A medida que usted se aproxima al área, encuentra campamentos abandonados pero ningunas fuerzas *PLF* (27-28 de abril de 02).

- Sus elementos del cierre de fila tienen contacto con los exploradores del *PLF*, quienes se desplazan rápidamente hacia el oeste (280030 abril del 02).

- Sus elementos de exploración de la coalición informan acerca de la existencia de grandes senderos polvorientos al oeste del objetivo de captura, y se han visto vehículos moviendo al sur y al oeste (280500 abril del 02).

- Usted no puede obtener un contacto radial con el comandante de la *JTF*.

- La hora es 0600 hrs. del 28 de abril de 2002.

- ¿Qué hace?

Análisis de la batalla. Después del Juego de Decisiones Tácticas (*TDG*), que el comandante decidió emplear, fue presentado un análisis de la Batalla de Little Bighorn para proporcionar una base histórica para la discusión y una consecuente derivación de lecciones aprendidas. El énfasis sobre esta batalla en particular era la de ilustrar la complejidad de la toma de decisiones en combinación con contextos culturales, sociales, operacionales y personales. Debido a que muchos tienden a analizar la Batalla de Little Bighorn en ya sea blanco o negro, la intención consistía en introducir gris para enfatizar su complejidad.

Después del análisis de la batalla, el personal clave recibió instrucciones, y el proceso de la toma de decisiones tácticas se desarrolló a otro nivel. Las instrucciones proporcionaron un alto nivel de detalle para demostrar la capacidad del sistema de replicar las verdaderas capacidades de las unidades. Cada comandante de los elementos recibió información acerca de las situaciones amigas y enemigas. La situación amiga fue parecida a la que fue proporcionada en el *TDG*, pero con datos amplificadas, incluyendo las plantillas doctrinales del enemigo. Los comandantes también recibieron una disposición detallada de todos los medios bajo su cargo. Finalmente, los observadores/controladores recibieron copias completas de todo el material además de otras instrucciones administrativas para facilitar los aspectos del sistema de operación en el campo de batalla que no se replicaron bien dentro del marco del *TDG*.

El Combate de TACOPS Basado en la Batalla de Little Bighorn

Situación amiga. Fuerza Azul (*BLUFOR*) las instrucciones también incluyen las que fueron dadas a las fuerzas verdes.

- Los refugiados pertenecientes a los territorios en disputa se habían asentados en áreas de asentamiento geográficas



Departamento de Defensa

Un guía señalando a un grupo de alumnos de Fuerte Leavenworth el campo en el cual se desarrolló la batalla de Little Bighorn.

- Las áreas eran administradas bajo la dirección del *UNHCR*.
- Los refugiados pertenecientes a los territorios en disputa se habían asentados en áreas de asentamiento geográficas.
- Las áreas eran administradas bajo la dirección del *UNHCR*.
- La resolución de las NN.UU. R1220 autorizaba el establecimiento de la *JTF Roundup*, una fuerza de coalición diseñada para traer a juicio a Divine Justice y escoltar a los refugiados de vuelta al campamento.

El área en disputa está marcada por cuatro comunidades: Hardin, Reno, South Town y Easton. El área cuenta con una población de 1.500 personas. Un representante de la *UNHCR* ha viajado al territorio en disputa para reunirse con la población de refugiados. Ellos y varias otras ONG están actualmente intentando aliviar el sufrimiento y la depravación de los refugiados.

La ayuda proveniente de las ONG incluye un representante del *UNHCR*, quien se halla en Reno; la Cruz Roja Internacional, quien está ocupándose de una epidemia de hepatitis en South Town; la red humanitaria internacional Media Luna Roja que está vacunando contra la viruela en Reno; UNICEF, que está monitoreando un programa educacional en Hardin; los Médicos Sin Fronteras, están en Easton donde están proporcionando ayuda médica a la

clínica; y un comité electoral, el cual se encuentra recorriendo el área para asegurar que las elecciones de los distritos sean justas y no se basen en intereses personales o partidarios. Los representantes de los medios de comunicación y prensa internacionales como *CNN*, *ITN* y la *BBC* están presentes en el área. Dichos medios están cubriendo principalmente

La situación que enfrentó el coronel George Armstrong Custer al atacar la aldea sobre el Río Little Bighorn fue diferente a cualquier otra situación enfrentada por cualquier comandante militar estadounidense en los previos cien años de historia nacional. Dos puntos específicos de este evento son el número de guerreros hostiles . . . y el hecho de que por primera vez . . . los Indígenas Norteamericanos tenían amplias cantidades de municiones, las que facilitó los ensayos así como el combate.

Divine Justice y las elecciones. Monitores electorales y los medios están trasladándose de un punto a otro en carros o helicópteros. Las ONG han reconocido la resolución de las NN.UU. y han anunciado que concluirán sus actividades y

saldrán del área hoy.

Los residentes locales apoyan a Divine Justice y su grupo. El reciente incremento en la llegada de refugiados ha, no obstante, creado fricción entre las dos poblaciones civiles. A pesar de la fricción, algunos elementos de la población nativa odian a la coalición bajo el liderazgo de los EE.UU. y su representante la *JTF*.

JTF Roundup. La *JTF* está atacando desde múltiples bases operacionales avanzadas de distintas direcciones. Su misión e intención incluyen los siguientes aspectos:

- Misión: Atacar para derrotar las compañías de guerrilleros no más tarde del 29 de abril de 2002 para facilitar el regreso de los refugiados a los campamentos.
- Propósito: Establecer un ambiente estable que permitirá que los refugiados reciban adiestramiento para poder retornar a una vida productiva en su nueva tierra.
- Tareas Claves: Las tareas claves de la *JTF* son—
- Aislar a los líderes guerrilleros.
- Capturar los líderes.
- Negar a las compañías guerrilleras la libertad de maniobra. (La velocidad es esencial)
- Prevenir que las compañías o los líderes establezcan un reduto en las colinas al sudoeste de Hardin.
- Estado Final: Traer a los líderes guerrilleros ante los tribunales apropiados para ser enjuiciados por crímenes en contra de la humanidad y reasentar a los refugiados en los campamentos.

La TF Freedom. Esta fuerza de tarea está atacando desde el este. No se sabe nada de la columna sur desde su partida, la *TF Freedom* es la directa fuerza de presión; otras dos fuerzas de tarea proporcionarán el involucramiento. El comandante de la *JTF* ha establecido su directriz:

- Tarea: Aislar a los líderes guerrilleros.
- Propósito: Negar el escape de los guerrilleros de la Captura Objetiva (OBJ)
- Dirección: Prevenir el escape de Divine Justice.
- Organización de la Tarea: Omitida para poder mantener la brevedad.

La *TF Freedom* acaba de llegar en Easton, desde donde debe comenzar el ataque para cumplir con la misión. A medida que establece sus fuerzas, su línea de partida se extiende desde 210300 hasta 210280 al 240260 al 240000, (Coordenadas Universal Transversal de Mercator).

Situación del Enemigo. La fuerza enemiga es un complejo de fuerzas militares, grupos de militantes civiles y células terroristas, no todos perteneciendo a la misma fracción de Divine Justice. Los terroristas, en particular, provienen de la población local. Las fuerzas, en un rol más tradicionalmente militar, están equipadas con equipamientos robados. La fuerza enemiga se encuentra en dividida como fue indicado en una plantilla situacional, y por lo tanto no podrá concentrar sus fuerzas en contra de la oposición. La organización de Divine Justice, aproximadamente basada en una organización de infantería ligera con medios de

transporte rodantes, emplea vehículos civiles para el transporte, tiene alguna capacidad *UAV*, y a pesar de su apariencia de flexibilidad, su organización tiene una capacidad de ataque robusta.

Se sospecha que Divine Justice tenía un cuartel general cerca de la ciudad de Hardin. Informes provenientes de la sección de inteligencia establecían que líderes guerrilleros estaban reuniéndose para una conferencia importante.

Las colinas alrededor de Hardin contienen suficientes depósitos de hierro, lo cual causaba que las comunicaciones radiales eran difíciles. Un *UAV* ha sido derrumbado al sur de Hardin. No se sabe nada acerca del comandante de una compañía de tanques que supuestamente simpatizaba con Divine Justice desde hace más de un mes. Existen células terroristas operando en equipos de 5 a 20 hombres y típicamente emplean auto bombas o camión bombas como medios principales de entrega. Los terroristas recientemente tal vez adquirieron material nuclear del Depósito Nuclear Hanford al oeste y podrían haber creado un aparato nuclear rudimentario a bajo costo.

Divine Justice tiene la habilidad para combatir, pero él desea establecer un sentido de permanencia con sus seguidores. Probablemente el huirá antes de combatir debido a que sus fuerzas están esparcidas en un área grande. Él está buscando establecer una base operacional en las montañas en el sudoeste.

Organización de la Tarea. Omitida para poder mantener la brevedad.

La Facción del Frente de Liberación Popular

Situación Amiga. Divine Justice está juntando y consolidando las fuerzas para la potencia de combate. Como su comandante militar superior ejerciendo el mando de todas las fuerzas militares en el teatro, usted ayuda en reagrupar las fuerzas, pero además usted debe proteger aproximadamente mil civiles. Este es su pueblo. Son sus parientes cercanos y lejanos y los de sus soldados. Debe evacuarlos del área a lo largo del río al sudoeste. En esa dirección existen montañas escabrosas que podrá defender en contra de cualquier fuerza.

Divine Justice está en concordancia con una retirada de combate y le da la directriz de trasladar a su gente fuera del área. Deben retirarse empleando el camino a lo largo del valle del río. Además usted debe demorar las fuerzas de coalición el tiempo suficiente como para huir con la población civil y retirar la mayoría de sus fuerzas militares también. Usted puede recibir ayuda por parte de células de fieles pertenecientes a las comunidades locales. Existen seis auto y camión bombas que esperan recibir sus órdenes para que sean utilizadas en contra del blanco deseado. El mayor tiempo que su gente permanece en el área, lo menos amigable que se vuelven los civiles.



Departamento de Defensa

Un integrante del 436º Escuadrón de Fuerzas de Seguridad evalúa la situación durante un ataque bioterrorista simulado.

La Resolución 1220 de las NN.UU. autorizó la *JTF Roundup*, una fuerza de coalición diseñada para traer a Divine Justice para que comparezca ante un tribunal para ser enjuiciado y para escoltar a los refugiados de regreso al campamento. Esto ha sido el catalizador para las más recientes incursiones, dirigidas por los EE.UU. dentro del territorio.

La ayuda proveniente de las ONG incluye un representante del *UNHCR*, quién se halla en Reno; la Cruz Roja Internacional, quien está ocupándose de una epidemia de hepatitis en South Town; la red humanitaria internacional Media Luna Roja que está vacunando contra la viruela en Reno; UNICEF, que está monitoreando un programa educacional en Hardin; los Médicos Sin Fronteras están en Easton donde proporcionan ayuda médica a la clínica; y un comité electoral, el cual se encuentra recorriendo el área para asegurar que las elecciones de los distritos sean justas y no se basen en intereses personales o partidarios. Los representantes de los medios de comunicación y prensa internacionales como *CNN*, *ITN* y la *BBC* están presentes en el área. Dichos medios están cubriendo principalmente Divine Justice y las elecciones. Monitores electorales y los medios están trasladándose de un punto a

otro en carros o helicópteros. Las ONG han reconocido la resolución de las NN.UU. y han anunciado que concluirán sus actividades y saldrán del área hoy.

Divine Justice le ofreció la directriz a continuación antes

La fuerza enemiga es un complejo de fuerzas militares, grupos de militantes civiles y células terroristas, no todos perteneciendo a la misma fracción de Divine Justice. Los terroristas, en particular, provienen de la población local. Las fuerzas, en un rol más tradicionalmente militar, están equipadas con equipamientos robados.

de terminar su encuentro con él:

- Tarea: Demorar a las FF.AA. de los EE.UU., y evacuar a todos sus seguidores.
- Propósito: Proteger la fuerza para de futuras defensas al sur y al oeste.

Directriz: Proteger la fuerza para empleo posteriormente en la campaña. No perder todo en un enfrentamiento mayor.

Si un enfrentamiento mayor es inevitable, se debe destruir la mayor cantidad de estadounidenses que sea posible para que se acuerden de nuestra gente para siempre.

Situación del enemigo. El S2 cree que la *BLUFOR* permanecerá en el camino a medida que ataca del este hacia el oeste. Están enfocados en objetivos mayores que proporcionarán la mayor atención de los medios de comunicación; son susceptibles de obstáculos y de ataques repentinos; son una fuerza de tarea de batallón mecanizado, aumentado por fuerzas de coalición; están equipados con *M1A2*, *M2*, *M60A3*, Vehículos Ligeros Blindados (*LAV III*), y el Sistema de Cañón Avanzado; y tener una variedad de artilugios tecnológicos y poseer una exploración robusta y un destacamento de infantería.

Organización de Tarea. Omitida para poder mantener la brevedad.

Existen células terroristas operando en equipos de 5 a 20 hombres y típicamente emplean auto bombas o camión bombas como medios principales de entrega. Se presentan como civiles con armas mezcladas. Ellos recientemente tal vez adquirieron material nuclear del Depósito Nuclear Hanford al oeste y podrían haber creado un aparato nuclear rudimentario a bajo costo.

Instrucciones para la Población Local

Situación Amiga. Durante los últimos seis meses, Divine Justice ha motivado a su gente a venir a vivir en su área. Ustedes los acogieron con brazos abiertos. Muchos de sus hombres jóvenes ven a Divine Justice como un líder carismático y han respaldado su causa, demostrando su ira y frustración en contra de lo que perciben como la opresión estadounidense. Han empezado a emplear las tácticas de bombardeo suicida como la única forma de demostrar su protesta. El resto de la población se está volviendo cada vez más fastidiado con el influjo sin fin de refugiados y la presión que los mismos causan al sistema social. Se van a realizar elecciones para determinar quienes serán los líderes del pueblo y el camino que seguirán. La población está dividida: 30 por ciento respaldan a Divine Justice; 40 por ciento se oponen a los refugiados; y 30 por ciento están indecisos. Recientemente ha recurrido a la ayuda de las agencias de las NN.UU. La resolución de las NN.UU. R1220 autorizaba el establecimiento de la Fuerza de Tarea Conjunta *Roundup*, una fuerza de coalición diseñada para traer a juicio a Divine Justice y escoltar a los refugiados de vuelta al campamento.

La ayuda proveniente de las ONG incluye un represen-

tante del *UNHCR*, quién se halla en Reno; la Cruz Roja Internacional, quien está ocupándose de una epidemia de hepatitis en South Town; la red humanitaria internacional Media Luna Roja que está vacunando contra la viruela en Reno; UNICEF, que está monitoreando un programa educacional en Hardin; los Médicos Sin Fronteras están en Easton donde proporcionan ayuda médica a la clínica; y un comité electoral, el cual se encuentra recorriendo el área para asegurar que las elecciones de los distritos sean justas y no se basen en intereses personales o partidarios. Los representantes de los medios de comunicación y prensa internacionales como *CNN*, *ITN* y la *BBC* están presentes en el área. Dichos medios están cubriendo principalmente Divine Justice y las elecciones. Monitores electorales y los medios están trasladándose de un punto a otro en carros o helicópteros. Las ONG han reconocido la resolución de las NN.UU. y han anunciado que concluirán sus actividades y saldrán del área hoy. Su gente está intentando trasladarse a los puestos de elección en los cuatro pueblos y a donde se proporciona asistencia médica, ya sea en Hardin o Easton.

Existen células terroristas operando en equipos de 5 a 20 hombres y típicamente emplean auto bombas o camión bombas como medios principales de entrega. Se presentan como civiles con armas mezcladas. Ellos recientemente tal vez adquirieron material nuclear del Depósito Nuclear Hanford al oeste y podrían haber creado un aparato nuclear rudimentario a bajo costo. Los terroristas son suicidas, pero no desean infligir daño a su propia gente. Ellos probablemente ataquen a los blancos estadounidenses y de la coalición lejos de las locaciones civiles.

Misión. La misión incluye viajar a Hardin o Easton. Las células terroristas realizarán acción directa en contra de fuerzas mecanizadas para demorar su aproximación al río.

Organización de Tarea. Omitida para poder mantener la brevedad.

Instrucciones para las Organizaciones No Gubernamentales

Situación Amiga. Su personal está en la región para prevenir un desastre humanitario. Usted representa una variedad de grupos que requerirán un juego de roles significativo durante el transcurso del ejercicio.

La ayuda proveniente de las ONG incluye un representante del *UNHCR*, quién se halla en Reno; la Cruz Roja Internacional, quien está ocupándose de una epidemia de hepatitis en South Town; la red humanitaria internacional Media Luna Roja que está vacunando contra la viruela en Reno; UNICEF, que está monitoreando un programa educacional en Hardin; los Médicos Sin Fronteras están en Easton donde proporcionan ayuda médica a la clínica; y un comité electoral, el cual se encuentra recorriendo el área

Departamento de Defensa



El Equipo de Tácticas de Combate perteneciente al 349º Escuadrón de Policía de Seguridad empleando un ataque simulado para realizar un ejercicio de adiestramiento.

para asegurar que las elecciones de los distritos sean justas y no se basen en intereses personales o partidarios. Los representantes de los medios de comunicación y prensa internacionales como *CNN*, *ITN* y la *BBC* están presentes en el área. Dichos medios están cubriendo principalmente Divine Justice y las elecciones. Monitores electorales y los medios están trasladándose de un punto a otro en carros o helicópteros. Las ONG han reconocido la resolución de las NN.UU. y han anunciado que concluirán sus actividades y saldrán del área hoy. Su gente está intentando trasladarse a los puestos de elección en los cuatro pueblos y a donde se proporciona asistencia médica, ya sea en Hardin o Easton.

Existen células terroristas operando en equipos de 5 a 20 hombres y típicamente emplean auto bombas o camión bombas como medios principales de entrega. Se presentan como civiles con armas mezcladas. Ellos recientemente tal vez adquirieron material nuclear del Depósito Nuclear Hanford al oeste y podrían haber creado un aparato nuclear rudimentario a bajo costo. Los terroristas son suicidas, pero no desean infligir daño a su propia gente. Ellos probablemente ataquen a los blancos estadounidenses y de la coalición lejos de las locaciones civiles.

Misión. Las instrucciones generales para la misión incluyen los siguientes aspectos:

- A las 0900, todo el trabajo de las NN.UU. será transferido a Easton.

El desafío de tratar con civiles, benignos y demás, es exigente. Tomar decisiones conscientes acerca del compromiso del poder de combate para controlar y desplazar civiles, y evaluar la necesidad de protección de la fuerza en diferentes lugares del campo de batalla en momentos distintos es problemático. Esta batalla hizo surgir cada uno de estos puntos y muchos más.

- El trabajo comenzará en la computadora del salón de clases.
- La prensa informará y difundirá todas las atrocidades en la pantalla gigante.
- Actividades de coordinación y comunicación comenzarán como previstas dentro de una operación enviada por las NN.UU. a los comandantes de la *BLUFOR*, quienes interpretarán el rol para asegurar que todos los comandantes tengan

el mismo grado de dolor de cabeza en estas acciones.

Instrucciones específicas incluyen lo siguiente:

- Las actividades del *UNHCR* comenzará en Reno y luego se trasladará a South Town, donde se iniciará el proceso de evacuación de todos los civiles a Hardin para recibir tratamiento de UNICEF y se comenzará la elección. No existe puesto electoral en South Town.

- La Cruz Roja Internacional en South Town continuará proporcionando servicios a la población civil durante el transcurso del ejercicio.

- La Media Luna Roja Internacional en Reno continuará proporcionando servicios a la población civil durante el transcurso del ejercicio.

- Representantes del UNICEF en Hardin no tienen instrucciones específicas.

- Médicos sin Fronteras en Easton continuará proporcionando servicios a la población civil durante el transcurso del ejercicio.

- Los monitores de las elecciones en Hardin se transferirán entre Hardin, Reno y Easton para monitorear las actividades electorales.

- La *CNN* en Easton cubrirá la coalición, las elecciones, la asistencia humanitaria, y las acciones terroristas.

- La *ITN* en Hardin cubrirá la coalición, las elecciones, la asistencia humanitaria, y las acciones terroristas.

- La *BBC* cubrirá la coalición, las elecciones, la asistencia humanitaria, y las acciones terroristas.

Organización de Tarea. Omitida para poder mantener la brevedad.

Instrucciones Administrativas

Radar AN/TPQ36 Firefinder (radar contrabatería). El juego no juega automáticamente los efectos del radar *Q-36*. El centro operacional superior debe adjudicar la efectividad de los *Q-36* basados en zonas amigas críticas designadas y otros aspectos del planeamiento de los estudiantes. Una vez que se determina la cobertura, el centro operacional debe adjudicar la efectividad del fuego de contrabatería.

Posiciones BLUFOR. Cada equipo está en posición y no debería ser transferido administrativamente. Cambios en la organización de tarea, no obstante son permitidos. Si el *BLUFOR* opta ajustar la organización de la tarea, no puede transferir los medios más allá de las locaciones existentes hasta después de la fase “*Game On*.”

Comunicaciones. El centro operacional superior debe evaluar el terreno y el plan de comunicaciones. En el caso de que el Centro Operacional Táctico (*TOC*) no pueda hablar con las compañías debido al terreno, luego el centro operacional puede negar las comunicaciones hasta que se establezcan nuevamente las transmisiones.

Radar de Vigilancia Terrestre. (*Ground Surveillance Radar- GSR*). El centro operacional superior determina las capacidades de juego del sistema basado en capacidad del equipo (6.000 metros desmontados; 10.000 metros

montados) y el terreno o las limitaciones del terreno y las restricciones (espacio muerto, puntos de interferencia, fuegos de supresión y demás). El mencionado centro operacional luego adjudica la observación efectiva del *GSR* e informa al S2 o los puestos centrales de control del *GSR* acerca de la locación y tipo de unidades que el *GSR* identifica.

Logística. Puntos de reabastecimiento rigen la logística. Una vez que se agotan los puntos de reabastecimiento no habrá más reabastecimiento

Puntos avanzados de armamento y combustibles (FARP). Los *FARP* de la *BLUFOR* deben consistir mínimamente de un camión táctico pesado de movilidad expandida (*HEMTT*) para combustible y un *HEMTT* para carga. El tiempo de reabastecimiento de combustible y armamento de la aeronave ocupa cinco minutos del tiempo de juego.

Mantenimiento. Cualquier vehículo que resulte destruido por una potencia de fuego puede ser reparado si se cumplen con las siguientes condiciones:

- Si un vehículo de mantenimiento apropiado (remolcador *M88*, camión de instrumentos, *M113* transporte blindado de personal de mantenimiento) avanza hacia el vehículo que necesita reparación.

- Si el vehículo de mantenimiento permanece estacionario al lado del vehículo estropeado por un período de tiempo de cinco minutos del juego.

- Si el centro operacional de computadoras repara el vehículo empleando el modo Árbitro de *CPX*.

Reabastecimiento. Todo reabastecimiento terrestre es proporcionado por los paquetes logísticos (*LOGPAC*). Una vez que un *LOGPAC* avanza hacia un vehículo, el botón de reabastecimiento puede ser empleado. Los comandantes deben designar si el *LOGPAC* está montando en vehículos o es un punto de almacenamiento preposicionado. Si el *LOGPAC* está destruido, es en realidad destruido. Una vez que se agotan los puntos, no habrá más reabastecimiento al menos que este pueda ser proporcionado por el cuartel general.

Vehículo de Entrega. Sólo un vehículo de reabastecimiento puede acarrear el *LOGPAC* hacia el vehículo que necesita dicho abastecimiento.

Puntos de Almacenamiento Preposicionado. El *LOGPAC* puede ser colocado dentro de un atrincheramiento, sólo si se designa uno. El *LOGPAC* no puede ser aparejado con ningún otro vehículo.

Movilidad, contramovilidad y supervivencia. El franqueo es realizado por los ingenieros en concordancia con las condiciones del juego y el menú de órdenes.

Conjunto de minas esparcibles (CME). Para emplazar un campo de minas esparcido por artillería, se deben establecer las siguientes condiciones:

- El escuadrón del *TOC* otorgará un aviso de 15 minutos reales al S3 del batallón de artillería durante el juego.



Los escenarios computarizados ayudan a adiestrar a los oficiales durante un ejercicio del Programa de Adiestramiento de Comando de Batalla.

- Si el CME debe ser esparcido al iniciarse el juego, el aviso no es necesario.

- La batería de artillería designada debe disparar al blanco seleccionado durante 30 minutos de juego empleando la designación ajustar el fuego. (En el caso de que un batallón entero dispare, el tiempo durará sólo 10 minutos de juego.)

- Después de 30 minutos, el centro operacional emplea el modo Árbitro de CPX para emplazar el campo de minas, como es designado por el oficial de apoyo de fuego.

Campo de minas emplazados empleando el sistema VOLCANO. Para realizar dicho emplazamiento, se deben establecer las siguientes condiciones:

- El M548 debe trasladarse al punto de partida del sistema VOLCANO. Una vez que llegue, impulsa el rastreo del sistema.

- Una vez que se complete esta acción, el centro de operaciones de computadora emplea el modo Árbitro CPX para emplazar el campo de minas, como es designado por el S3 o el ingeniero.

Obstáculos de la Fuerza Opositora (OPFOR). Se asigna 24 obstáculos a la OPFOR al iniciarse el juego. Pueden ser campos minados, alambrados, parapetos de troncos caídos y demás. Deben ser designados y colocados en los primeros 30 minutos del tiempo de preparación en

la computadora central y luego almacenados en el sistema. Esto aminora las dificultades computacionales.

Posiciones de la OPFOR. La OPFOR tal vez se posicione en cualquier lugar del mapa. Las compañías

La naturaleza del juego es tal que proporciona una multitud de oportunidades de adiestramiento. Casi cualquier guarnición y unidad del Ejército puede cumplir con los bajos requerimientos logísticos que ofrece este sistema. Aún cuando son desplegados, con sólo menores desafíos técnicos, se podrían vincular varias computadoras. Dicho desafío exige que el experto en la materia estudie.

deben ser separadas en tres áreas porque comienzan el juego dispersas, y no formando una defensa consolidada. El Área 1 está al norte de Hardin, el Área 2 está al sur de South Town, Área 3 está cerca de Easton. Las fuerzas están establecidas de tal manera, con el resto del poder de ataque cerca de Reno. No se permite, virtualmente ningún posicionamiento anterior (movimiento mágico), con la excepción de la exploración de la OPFOR.

Exploración de OPFOR. Los medios de la *OPFOR* ya están en posición, por lo tanto no existe ninguna línea de partida (*LD*) ni límite de avance.

Tiempo. Una vez que comience el juego, habrán 3 minutos de juego seguidos por 2 minutos de órdenes. No existe ninguna especificación acerca de cómo o cuándo se ofrecen los informes a los cuarteles generales superiores.

Conclusión

Prefiero aprender de la experiencia ajena.

—Otto von Bismark

La serie de instrucciones anteriormente elaboradas es bastante detallada. Los detalles, sin embargo, proporcionan al centro operacional la habilidad de facilitar apropiadamente los objetivos de adiestramiento que son designados por el comandante. De hecho, tal vez se necesiten aún más detalles si se establece un mayor énfasis sobre el mantenimiento o la logística. Es posible expandir las instrucciones a cinco párrafos de la orden operativa en el caso de que los objetivos de adiestramiento así lo requieran. Se requieren mínimamente dos observadores/controladores, o más, dependiendo del nivel de retroalimentación que se desee. Al combinar esta información con los detalles que se encuentran en los gráficos computacionales de los juegos, existe suficiente información accesible para elaborar órdenes y planes de cualquier nivel que el comandante seleccione emplear.

La naturaleza del juego es tal que proporciona una multitud de oportunidades de adiestramiento. Casi cualquier guarnición y unidad del Ejército puede cumplir con los bajos requerimientos logísticos que ofrece este sistema. Aún cuando son desplegados, con sólo menores desafíos técnicos, se podrían vincular varias computadoras. Dicho desafío exige que el experto en la materia estudie. El que facilita el juego de decisiones táctico original y el análisis de la batalla debe ser un experto en la batalla y en el escenario moderno que se asocia con tal batalla.

El juego además requiere alguien quien está versado al funcionamiento de las *TACOPS* para así asegurar el flujo ininterrumpido de la batalla actual. Una *TACOP* que funciona bien vincula la historia militar con el adiestramiento centrado en la ejecución de manera que da vida a la historia y da un nuevo significado a la frase “lecciones aprendidas”. La *TACOP* va más allá de la enseñanza de la historia, en que permite que los profesionales militares apreciar los desafíos encarados por comandantes grandes y menores para aprender de sus experiencias en el terreno en el cual ellos combatieron.

Si nosotros creemos que les decimos a los oficiales modernos que el estudio de la historia militar es crucial para nuestra profesión, debemos demostrar esto con acciones y adiestramiento en vez de sólo palabras. El *TDG* es un método que ha sido comprobado efectivo en vincular el análisis histórico con un combate moderno que pone a prueba los límites de las operaciones de espectro total en contra de un ambiente operacional contemporáneo. Cualquier organización de tarea podría ser diseñada para acomodar cualquier objetivo de adiestramiento a casi cualquier nivel. Varios grupos de capitanes han egresado de la Escuela de Blindados con conocimientos sólidos en el empleo de este constructivo instrumento de decisión, y los mismos pueden formar parte del Cuerpo de observadores, habilitadores y controladores.

Las lecciones en este escenario son numerosas y pueden variar, basadas en las batallas actuales realizadas. Al establecer un marco de tiempo limitado para el planeamiento, una preparación adecuada de la inteligencia referente al campo de batalla parece innecesaria. Los comandantes que tienen una cierta cantidad limitada de puentes en una zona y sólo tienen medios limitados para construir puentes parecen no poder anticipar los desafíos de cruzar los ríos. El concepto de cómo un opositor no convencional empleará tal vez sus recursos y capacidades es un desafío. Hasta que el comandante comprenda este punto, su curso de acción (*COA*) invariablemente no será lo que sus fuerzas ejecutarán en el terreno.

El desafío de tratar con civiles, benignos y demás, es exigente. Tomar decisiones conscientes acerca del compromiso del poder de combate para controlar y desplazar civiles, y evaluar la necesidad de protección de la fuerza en diferentes lugares del campo de batalla en momentos distintos es problemático. Esta batalla hizo surgir cada uno de estos puntos y muchos más. Algunos de estos puntos podrían ser directamente vinculados con los archivos históricos, pero la mayoría serán específicos para el *COA* de cada comandante y al flujo actual del campo de batalla.

Debemos incorporar el análisis histórico nuevamente en el adiestramiento al nivel de unidad. Estamos en una época en los cuales se están produciendo cambios dramáticos. Nuestras experiencias personales no serán suficientes para adiestrar a las unidades y a los suboficiales para encarar los desafíos que se les presenten durante los periodos de responsabilidad y durante sus carreras profesionales. Como profesionales, debemos volcarnos al archivo histórico para ganar experiencia que se aplicará en conflictos futuros. **MR**

El capitán Brian L. Steed, Ejército de los EE.UU. fue el comandante de la 4ª Tropa, 2-16ª Caballería en el Fuerte Knox, Kentucky. Obtuvo su licenciatura de la Universidad de Brigham Young en el estado de Utah, y una Maestría de la Escuela Vermont de la Universidad de Norwich.